

### **¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?**

La programación estructurada es un paradigma de programación orientado a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa de computadora, utilizando únicamente subrutinas y tres estructuras:

1. Secuencial (una después de otro en el orden que estén escritas)
2. Selección (if y switch)
3. Iteración (bucles for y while)

### **¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?**

Es un paradigma (modelo o patrón) de programación que usa objetos y sus interacciones para el desarrollo de aplicaciones

### **¿Qué es la herencia en la POO?**

Es cuando pasamos todos los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada. La cual dispondrá de todo el código de la clase base y del código nuevo que se agregara en la clase derivada.

### **¿Cuáles son los pilares de la POO?**

Abstracción, encapsulación, Polimorfismo y Herencia

### **¿Qué es un puntero?**

Es una variable, en la cual se almacena una dirección de memoria

### **¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?**

- a) &      **b) \***      c) ==      d) Ninguno

### **¿Cuál es el Operador de Indirección?**

- a) &**      b) \*      c) ==      d) Ninguno

**Las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa. ¿Cuáles son?**

Estructura de Secuencia, Selección y Repetición